

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan sebuah teknologi yang di gunakan untuk menyampaikan segala macam informasi secara menarik dan mudah di mengerti. Teknologi informasi khususnya di bidang multimedia merupakan sarana atau media yang dibutuhkan di segala bidang terutama dibidang pendidikan.

Dalam dunia pendidikan modern ini media pembelajaran menggunakan teknologi komputer sangat membantu penyampaian materi yang diajarkan. Media ajar dengan animasi komputer dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi dan mengembangkan daya imajinasi siswa menjadi lebih kreatif. Seperti yang disampaikan oleh Prihatiningrum, S.Pd (guru SDLB Kurnia Asih Ngoro) “ bahwa media pembelajaran bentuk visual dengan animasi komputer dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran, juga mengembangkan daya imajinasi siswa sehingga lebih mudah dalam menerima pelajaran.”

Sekolah Luar Biasa merupakan lembaga pendidikan yang dipersiapkan untuk menangani dan memberikan pelayanan pendidikan secara khusus bagi penyandang dengan jenis kelainan tertentu (Anggelia, 2013 : 6). SLB sebagai salah satu institusi pendidikan yang menangani dan memberikan pelayanan pendidikan khusus bagi peserta didik berkebutuhan khusus dalam proses belajar mengajarnya institusi pendidikan ini berbeda dengan sekolah lain pada umumnya dikarenakan keterbatasan, khususnya peserta didik penyandang tunarungu.

Menurut Agustina (2012:2) bahwa anak tunarungu bisa disebut juga dengan anak visual karena mereka lebih banyak menyimpan informasi dengan melihat/menggunakan indra visualnya, sehingga anak tunarungu mengalami keterbatasan dalam menerima informasi yang bersifat auditif. Keterbatasan tersebut menyebabkan kesulitan bagi guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak. (Pariatin dan Ashari, 2014: 2)

Dalam menyampaikan materi pembelajaran disekolah tentunya tidak mudah jika mengandalkan buku atau perangkat pembelajaran lainnya. Sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa tuna rungu, program aplikasi Adobe Flash dengan berbagai fitur kelebihananya dalam mengolah tampilan animasi multimedia dapat digunakan untuk merancang sebuah media pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus dalam hal ini adalah siswa tuna rungu sekolah dasar luar biasa.

Sekolah Luar Biasa (SLB) Kurnia Asih ngoro merupakan lembaga pendidikan khusus yang di dalamnya memberikan pelayanan pendidikan bagi siswa berkebutuhan khusus dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah keatas, termasuk salah satu unit pendidikan adalah Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) yang memiliki empat jurusan yaitu A (tuna netra), B (tuna rungu), C (tuna grahita) dan D (tunadaksa). Kelas B (tuna rungu) merupakan salah satu jurusan yang memiliki siswa paling banyak dibandingkan kelas lain yaitu 25, ini dikarenakan beberapa fasilitas pendukung untuk kelas tuna rungu dirasa sudah mencukupi untuk kegiatan pengembangan diri di sekolah, namun dalam kegiatan belajar mengajar selama ini masih terkendala dengan bahasa isyarat secara manual, sehingga dibutuhkan adanya sebuah media pembelajaran yang dapat

membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran guna menunjang kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Materi apa yang akan dibahas dalam rancang bangun media pembelajaran tuna rungu sekolah dasar luar biasa?
- 2) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran yang dapat membantu guru SDLB tuna rungu untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran?
- 3) Apa saja yang dibutuhkan dalam rancang bangun media pembelajaran tuna rungu sekolah dasar luar biasa?
- 4) Bagaimana penerapan media pembelajaran tuna rungu terhadap guru dan siswa Sekolah Dasar Luar Biasa Kurnia Asih Ngoro?

1.3. Batasan Masalah

Batasan – batasan masalah dalam tugas akhir dengan judul “Rancang bangun media pembelajaran tunarungu sekolah dasar luar biasa berbasis multimedia menggunakan adobe flash” adalah:

- 1) Output dari media pembelajaran digunakan untuk siswa tuna rungu kelas 1 s.d kelas 6 sekolah dasar luar biasa.
- 2) Materi tunarungu yang di terapkan adalah materi tunarungu sesuai dengan Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Siswa Tuna rungu yang telah di

rangkum oleh guru SDLB Kurnia Asih Ngoro meliputi abjad jari, isyarat bilangan, menanyakan sesuatu, menceritakan kegiatan sehari – hari, membaca cerita pendek, menjawab pertanyaan dari cerita pendek, menulis huruf tegak bersambung, ciri-ciri tumbuhan dan binatang, , membaca bacaan singkat, menyalin bacaan dengan huruf bersambung, materi wudlu dan sholat, dan kuis sebagai evaluasi”.

- 3) Aplikasi yang di gunakan adalah adobe flash CS3.

1.4. Tujuan Penelitian

- 1) Memberikan alat bantu berupa media pembelajaran kepada pengajar untuk menyampaikan materi pelajaran tunarungu sekolah dasar luar biasa berbasis IT kepada siswa SDLB.
- 2) Hasil dari rancang bangun media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar bagi siswa sekolah dasar luar biasa penyandang tunarungu.
- 3) Dengan aplikasi Adobe Flash diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi pelajaran dengan mengasah imajinasi siswa tunarungu yang dihadapkan dengan media animasi yang lebih mendekati kepada obyek yang sesungguhnya.

1.5. Manfaat Penelitian

- 1) Guru atau pengajar

Output dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran dikelas tuna rungu.

2) Siswa tunarungu

Mengenalkan siswa berkebutuhan khusus dalam hal ini adalah siswa tunarungu kepada model pendidikan berbasis IT.

3) Penulis

Penelitian ini merupakan lahan pembelajaran dalam bidang Rancang bangun media pembelajaran tunarungu.

4) Sekolah Dasar Luar Biasa

Penelitian ini akan memperkaya pustaka penelitian sekolah yang dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian sejenis di masa mendatang.

1.6. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang di gunakan adalah metode study kasus. Metode study kasus adalah bentuk penelitian yang intensif, terintegrasi dan mendalam. Tujuan study kasus adalah mengembangkan pengetahuan mendalam mengenai objek yang diteliti bersifat sebagai penelitian yang eksploratif. Teknik yang di gunakan dalam metode study kasus adalah observasi langsung, angket, dan wawancara.

Observasi

Pada tahap observasi penulis melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran anak SDLB tuna rungu, mencatat kelemahan dan kelebihan media-media yang digunakan dalam proses pembelajaran, adapun yang menjadi objek observasi ini adalah Siswa tuna rungu, Guru, dan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak tuna rungu,

Angket

Angket adalah alat pengumpul data untuk kepentingan penelitian. Angket digunakan dengan mengedarkan formnulis yang berisi beberapa pertanyaan kepada beberapa subjek penelitian (responden) untuk mendapat tanggapan secara tertulis. Angket merupakan sebuah set pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah penelitian, dalam hal ini penulis membagikan formulir kepada responden yaitu siswa SDLB berisi 10 pertanyaan sesuai dengan masalah penelitian. Angket yang penulis jadikan untuk penelitian bisa dilihat dalam lampiran.

Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara kepada guru SDLB mengenai ruang lingkup pembelajaran anak tuna rungu, adapun daftar pertanyaan sebagai berikut:

1. Berapa Jumlah keseluruhan siswa SDLB Kelas B (tuna rungu) ?
Kelas 1 jumlah : siswa
Kelas 2 jumlah : siswa
Kelas 3 jumlah : siswa
Kelas 4 jumlah : siswa
Kelas 5 jumlah : siswa
Kelas 6 jumlah : siswa
2. Bagaimana metode pembelajaran yang selama ini di terapkan?
3. Apa Kurikulum yang digunakan?
4. Apa masalah yang dihadapi dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa kelas B?
5. Selama ini apakah sudah ada metode penyampaian pelajaran dengan menggunakan media computer?
6. Apa Kelemahan anak tuna rungu dalam memahami pelajaran?
7. Apa kelebihan anak tuna rungu dalam memahami pelajaran?
8. Mata pelajaran apa yang paling disukai anak tuna rungu?

9. Mata Pelajaran apa yang tidak begitu disukai oleh anak tuna rugu?
10. Media komputer apa saja yang sudah ada di SDLB ?

Hasil wawancara bisa dilihat dalam lampiran.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori atau materi pembelajaran yang di kaji berdasarkan hasil observasi, silabus dan RPP serta batasan masalah.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA

Bab ini menjelaskan tentang penerapan dan perancangan media pembelajaran interaktif tunarungu

BAB IV PEMBAHASAN & IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi pembahasan mengenai sistem yang di rancang dan Implementasi sistem yang dibuat

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan laporan pembuatan media pembelajaran yang telah di buat serta berisi saran – saran yang diperlukan.